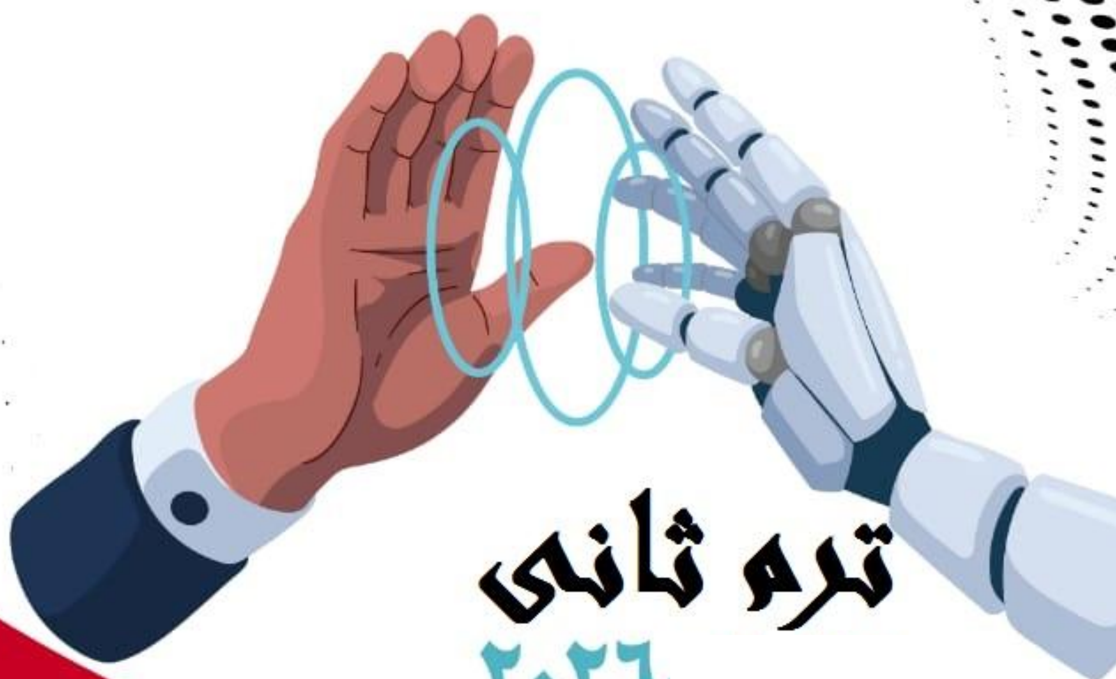





دفتر تحضير مادة تكنولوجيا المعلومات والإتصالات

الصف الرابع الإبتدائى



ترم ثانى

٢٠٢٦



منطقة / .... الأزهرية

إدارة / .... التعليمية الازهرية

معهد / ....

السيرة الذاتية للمعلم

الاســـــــــــــــــم : ....

المعهـــــــــــــــــد : ....

الإدارة التعليمية التابع لها : ....

المؤهل الدراســـــــــى : ....

مادة التدريـــــــــس : ....

المعهد الأساســـــــى : ....

المعهـــــــــد المنتدب اليه : ....

تاريخ التعييـــــــن : ....

الوظيفة على الكادر : ....

كود المعـــــــــلم : ....

رقم الهـــــاتف : ....

معلم المادة	شيخ المعهد	موجه المادة
....	....	....



الأزهـــــــر الشريـــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

جدول الحصص اليومى

الحصة / اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة	التاسعة
السبت									
الأحد									
الأثنين									
الثلاثاء									
الأربعاء									
الخميس									

الحصة / اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة	التاسعة
السبت									
الأحد									
الأثنين									
الثلاثاء									
الأربعاء									
الخميس									

معلم المادة .... شيخ المعهد .... موجه المادة ....



الأزهـــــر الشريـــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهـد / ....

الأهداف العامة لمادة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

الصف الرابع الابتدائى (الازهر الشريف ....)

- تزويد التلاميذ بالقدر المناسب من المعارف والمهارات العلمية والاساسية ذات الصلة بكيفية حل المشكلات .
- تنمية مهارات التفكير العلمى الأساسية .
- اكتساب القدرة على استخدام الوسائل التقنية والوسائط المتعددة والشبكات وتوظيفها كأدوات لخدمة المجالات الدراسية المختلفة والتكامل معها.
- تدريب التلاميذ عل العمل ضمن فريق من خلال ممارستهم لتقنيات الكمبيوتر.
- ينشئ المواقع الإلكترونية ويحدد خصائصها.
- تنمية الوعى لدى التلاميذ بأهمية الوعى التكنولوجى والتواصل الحضاري .
- اكتساب المفاهيم الخاصة بمبادئ تصميم صفحات الإنترنت.
- تقدير التلاميذ للدور الذى يلعبه العلم والعلماء.
- يتعرف على مجموعة برامج شركة مايكروسوفت أوفيس.
- رفع وعى التلاميذ بمفهوم اخلاقيات المعلومات وبقواعد الاستخدام الامن للإنترنت .
- يجمع البيانات ويعرضها بشكل ممتع.

معلم المادة	شيخ المعهد	موجه المادة
....	....	....



الأزهـــــر الشريـــــف

منطقة / .... الأزهرية

إدارة / .... التعليمية الازهرية

معهد / ....

الأهداف الخاصة لمادة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

الصف الرابع الابتدائى (الازهر الشريف ....)

- يذكر ثلاثة أمثلة على دور الأدوات الرقمية في تسهيل المهام اليومية.
- يشرح نوعين من الأدوات الرقمية التى يمكن أن يستخدمها في حياته اليومية.
- يذكر أكبر عدد من الأفكار لاستخدام التطبيقات الرقمية في مساعدته على التعلم.
- يحدد مفهوم المواطنة الرقمية.
- يشرح الحقوق والواجبات التى يجب الالتزام بها كمواطن رقمى.
- يطبق قواعد الاستخدام الأمن والمسئول للإنترنت.
- يتعرف مفهوم التواصل عبر الإنترنت.
- يحدد أدوات التواصل المتزامن وغير المتزامن.
- يستخدم إحدى أدوات التواصل الرسمية بطريقة صحيحة.
- يحدد الفرق بين استخدام المراسلة الفورية (غير الرسمية) والبريد الإلكترونى (الرسمى) في التواصل.
- يكتب رسالة بريد إلكترونى صحيحة ،تتضمن عنوان المرسل إليه ،وموضوعا واضحا.
- يطبق قواعد السلوك المهذب والأمن عند إجراء محادثات الفيديو.
- يتعرف بيئات التعلم عبر الإنترنت ، مثل (Edmodo).
- يتعرف ثلاثة مصادر موثوقة ومختلفة للتعلم والبحث عبر الإنترنت.
- يصف بعض مميزات مصمم الخرائط التفاعلى.
- ينظم ملاحظاته بعد الانتهاء من البحث باستخدام مخطط يضم مقدمة ،وفقرات داعمة ،وخاتمة.
- يخطط للبحث الرقمى بطريقة صحيحة تحديد الموضوع ،واختيار أنواع المصادر المناسبة.
- يميز بين المصادر الموثوقة والمصادر غير الموثوقة.
- يطبق منهجية تقسيم المشكلة الكبيرة في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات إلى أجزاء صغيرة ليسهل حلها.
- يبنى فرضية علمية حول كيفية حدوث مشكلة تقنية معينة ،ويختبر هذه الفرضية.
- يشرح أهمية طلب المساعدة من المعلم أو الآخرين للمساعدة على حل المشكلات التقنية.
- يحدد الأدوات الرقمية التى يمكن استخدامها لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية ، مثل برنامج Publisher وPowerPoint.
- يصف ثلاثة من المفاهيم الرقمية الواجب مراعاتها عند التصميم (مثل الهوامش ، نوع الخط وحجمه ، الألوان ، أو الصور).
- يكتب ملصقا إلكترونيًا بطريقة جذابة ، ومراعيا اختيار الخط المناسب - الألوان).
- يوضح مفهوم الخوارزمية (Algorithm).
- يحدد أهمية اختيار الكلمات المفتاحية الصحيحة عند البحث الرقمى.
- يكتب خوارزمية بسيطة.
- يشرح مفهوم البرمجة (Coding).
- يناقش أهمية البرمجة في ابتكار الألعاب الإلكترونية والرسوم المتحركة والأفلام التى يشاهدها.
- يُطبق التفكير المنطقى لإنشاء إرشادات برمجية (خطوات) لحل متاهة أو مهمة بسيطة.
- يتعرف بعض البرامج والتطبيقات التى تعتمد على البرمجة.
- يشرح واجهة برنامج سكراتش (Scratch).
- يمارس بعض الخطوات البسيطة على برنامج سكراتش (Scratch).
- حدد الأدوات والبرامج الشائعة المستخدمة في مجال تحرير الصور والرسوم ، مثل برنامج الرسام (Paint).

معلم المادة	شيخ المعهد	موجه المادة
....	....	....



الأزهـــــر الشريـــــف

منطقة / .... الأزهرية

إدارة / .... التعليمية الازهرية

معهد / ....

الخطة الدراسية لمادة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات للصف الرابع الابتدائى

الفصل الدراسى الثانى لعام .... (الازهر الشريف)

	الوحدة الثالثة : (دور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في حياتنا)	
	الدرس الأول	التطبيقات التكنولوجية في حياتنا.
	الدرس الثانى	المواطنة الرقمية : حقوقى ومسئولياتى على الإنترنت .
	الدرس الثالث	طرق التواصل عبر الإنترنت : المتزامن وغير المتزامن.
	الدرس الرابع	أدوات التواصل الرقمى .
	الدرس الخامس	أدواتى في التعلم عبر الإنترنت.
	الدرس السادس	مهارات البحث الرقمى : التخطيط وتقييم المصادر.
	الوحدة الرابعة : (مشـــــــــــروعى الرقمى)	
	الدرس الأول	حل المشكلات الرقمية.
	الدرس الثانى	تقديم المعلومات.
	الدرس الثالث	الخوارزميات (Algorithms).
	الدرس الرابع	البرمجة لغة الكمبيوتر وصنع الألعاب.
	الدرس الخامس	استكشاف برنامج سكراتش (Scratch).
	الدرس السادس	فن الجرافيك - ابتكار وتعديل الصور الرقمية.

معلم المادة .... شيخ المعهد .... موجه المادة ....



الأزهـــــر الشريـــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الثالثة (الدرس الأول : التطبيقات التكنولوجية في حياتنا)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتـــــــــــــــــــــــــــــــــــوى	إدارة الوقت
التهيئة	هل فكرت يوما كيف تساعدنا التكنولوجيا على عمل أشياء كثيرة في حياتنا بطرق أسهل وأسرع ؟ مثل التسوق أو التواصل مع الأقارب أو التعلم ؟	دقيقتان
الأهداف	الهـــــــدف العام : يعرف معنى التطبيقات التكنولوجية الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن: - يذكر ثلاثة أمثلة على دور الأدوات الرقمية في تسهيل المهام اليومية. - يشرح نوعين من الأدوات الرقمية التى يمكن أن يستخدمها في حياته اليومية . - يذكر أكبر عدد من الأفكار لاستخدام التطبيقات الرقمية في مساعدته على التعلم.	دقيـــــــقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى – الحوار والمناقشة – التعلم التعاونى.	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسى – عرض تقديمى.	٣ دقائق
عـــــرض الدرس	(see below)	١٨ دقيــــــــقة

الأدوات الرقميــــــــــــــــــــــــة :

هى تطبيقات تساعد الأشخاص في الحصول على الخدمات التى يحتاجونها بسهولة وهى مفيدة لنا وللمجتمع

- استخـــــــــدام الأدوات الرقمية :

١ - ابتكار حلول عملية تساعد الناس في حياتهم اليومية
٢ - تصميم تطبيقات ومواقع إلكترونية مفيدة

لاحـــــــظ : المعلومات المفيدة أصبحت متاحة للجميع بسهولة.

فـــــــــــوائد الأدوات الرقمية

١ - تسهيل الحصول على الخدمات	٢ - تحسين السفر والترفيه	٣ - تسهيل التواصل
مثـــــــــال : استخدام تطبيقات لدفع الفواتير والحصول على المساعدة من المكان المختص بذلك	مثـــــــــال : حجز التذاكر عبر الإنترنت بضغطة زر واحدة تذاكر الطائرات والقطارات. تذاكر لزيارة المتاحف والمواقع الأثرية.	تساعدنا على التواصل بشكل أفضل مما يؤدى الى : بناء علاقات جيدة. حل المشكلات.

فوائد استخدام التكنولوجيا بطريقة إيجابية ، فإنها :

تساعدنا على أن نكون أكثر نجاحًا في حياتنا.
تساعد المجتمعات على التطور.

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	اكمل : عندما نستخدم التكنولوجيا بطريقة .... نكون أكثر نجاحًا في حياتنا	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان



موضوع الدرس : الوحدة الثالثة (الدرس الثانى : المواطنة الرقمية : حقوقى ومسئولياتى على الإنترنت)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتـــــــــــــــــــــــــــــوى	إدارة الوقت
التهيئة	ماهى المواطنـــــــــــــــــــة الرقمية ؟	دقيقتان
الأهداف	الهــــــدف العام : يتعرف على معنى المواطنة الرقمية الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن : - يحدد مفهوم المواطنة الرقمية. - يشرح الحقوق والواجبات التى يجب الالتزام بها كمواطن رقمى . - يطبق قواعد الاستخدام الأمن والمسئول للإنترنت .	دقيـــــــقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى – الحوار والمناقشة – التعلم التعاونى	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسى – عرض تقديمى .	٣ دقائق
عـــــــرض الدرس	(see below)	١٨ دقيـــــــقة

المواطنـــــة الرقمية :
هى القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة ومعرفتك بحقوقك وواجباتك (مسئولياتك) على الإنترنت .

البصـــــمة الرقمية :
هى كل ما تفعله أو تشاركه أو يشاركه الآخرون عنك على الإنترنت لذلك تعتبر سجلا لأعمالك ، مثـــــــل :
المواقع التى تزورها . - الصور التى تنشرها . - التعليقات التى تكتبها .

لاحظ : بصمتك الرقمية يجب أن تكون إيجابية و لذلك ألا تشارك معلوماتك أو معلومات غيرك بطريقة غير آمنة أو غير مسئولة .

حقـــــــوق ومسئوليات المواطن الرقمي :

الحقـــــــــــــــــــــــوق	المسئـــــــــــــــــــــــوليات
١- الحمـــــــــــــــاية : لا يجوز لأي شخص أن ينسخ بصمتك الرقمية أو يشارك فيديوهات أو صورًا لك دون إذنك .	١- احترام الملكية الفكرية : يجب ألا تنسخ أو تسرق محتوى شخص آخر (مثل قصة أو أغنية) بهدف مشاركته أو بيعه ؛ لأن ذلك يعتبر قرصنة .
٢- التعبيـــــــــر الإيجابى : لديك الحق في التعبير عن آرائك وأفكارك بمساعدة أسرتك ومعلمك ، وبشكل لا يسىء للآخرين .	٢- التفاعـــــــل الإيجابى : كن مهذبا دائما مع الجميع على الإنترنت ، وعبر عن آرائك بأفكار إيجابية .
٣- الوصــــــول الآمن : لديك الحق في استخدام الإنترنت بأمان عندما تحتاج إليه ، ويجب أن تلتزم باحترام القانون .	٣- الاستخـــــدام الحكيم : تأكد من أن ما تشاهده مفيد ، وأنك توازن بين وقتك على الإنترنت ووقتك مع أصدقائك وعائلتك .

القرصنة :
هى تداول محتوى بشكل غير قانونى بهدف مشاركته أو بيعه للآخرين .

قواعد الاستخدام الأمن :
١- استخدام كلمات مرور قوية .
٢- توثيق المراجع والمعلومات .
٣- مراقبة الوقت الذي تمضيه على الإنترنت .

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	اكمل : المواطنة الرقمية هى استخدام التكنولوجيا بطريقة...	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتــــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان



الأزهـــــــر الشريــــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الثالثة (الدرس الثالث : طرق التواصل عبر الإنترنت المتزامن وغير المتزامن)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل		مقر تنفيذ الدرس
											....

العنصر	المحتــــــــــــــــــــــــوى	إدارة الوقت
التهيئة	هل فكرت يوما في الطرق المختلفة التى تتحدث بها مع أصدقائك أو معلمك باستخدام التكنولوجيا؟	دقيقتان
الأهداف	الهـــــــدف العام : يعرف طرق التواصل المتزامن والغير متزامن الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن: يتعرف مفهوم الاتصال عبر الإنترنت. يحدد أدوات التواصل المتزامن وغير المتزامن. يستخدم إحدى أدوات الاتصال الرسمية بطريقة صحيحة.	دقيــــــقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى - الحوار والمناقشة - التعلم التعاونى	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية –الكتاب المدرسى – عرض تقديمى	٣ دقائق
عـــــــرض الدرس	(see below)	١٨ دقيــــــقة

طرق الاتصال عبر الإنترنت :

الاتصــــــــال المتزامـــــــــن
هو اتصال يحدث في الوقت الفعلي : أي يحتاج إلى استجابة فورية مثل الحديث وجها لوجه لكن عبر الإنترنت
مثال : عندما تتحدث في الهاتف أو تقف وتتحدث مع زميلك في الفصل .

الاتصـــــــال غير المتـــــــــــزامن
هذا النوع من الاتصال لا يتطلب استجابة فورية ويستطيع الطرف الآخر قراءتها والرد عليها في أي وقت لاحق ويتم نقل المعلومات دون ضرورة تواجدكم في التوقيت نفسه .

-أدوات الاتصــــــــــــــــال المتزامن :

محادثات الفيديو (Video chats)	المراسلة الفورية (Instant Messaging)	غرف الدردشة (Chatrooms)
تسمح بالتواصل المباشر مع شخص أو أكثر حيث يرى ويسمع بعضكم بعضا فورا. الأدوات اللازمة: جهاز مزود بكاميرا وميكروفون. تطبيق على الهاتف أو برنامج على الكمبيوتر	تمكنك من إرسال رسائل نصية أو إضافة صور وفيديوهات وتصل في لحظتها. الأدوات اللازمة: -برنامج مراسلة فورية على لكمبيوتر أو تطبيق على الهاتف المحمول.	تسمح بالتواصل بالكتابة في مجموعات عن موضوع محدد والاستجابة سريعة. الأدوات اللازمة: متصفح إنترنت مثل Google chrome أو تطبيق للهاتف المحمول.

أداة التواصل غير المتزامن : -البريد الإلكترونى(Email) :-
يستخدم لإرسال رسائل رسمية ، أو طويلة ، مثل : - طلب مساعدة من معلمك . - التواصل مع أحد المسئولين.

الأدوات اللازمـــــــــة:
متصفح إنترنت للوصول إلى موقع البريد الإلكترونى) ، أو تطبيق البريد الإلكترونى على جهازك.

متى نستخدم أنواع التواصل المتزامن وغير المتزامن ؟

التواصــــــــــــــل المتزامن	التواصــــــــــل غير المتزامن
١-عند مناقشة موضوع دراسى سريع. ٢- عند الحاجة إلى إجابة فورية. ٣- عند تبادل المعلومات والملفات البسيطة بسرعة.	١-عند إرسال رسالة رسمية . ٢-عندما لا تحتاج إلى رد فورى . ٣-إرسال ملفات مهمة وكبيرة (مثل واجب مدرسى).

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	اكمل :من أمثلة التواصل غير المتزامن	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان



الأزهـــــــر الشريـــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الثالثة (الدرس الرابع : أدوات التواصل الرقمى)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التهيئة	كيف يمكــــــــــن ان تقوم بعمل محادثة فيديو ؟	دقيقتان
الأهداف	الهــــــدف العام : يتعرف على الطرق الصحيحة لاستخدام أدوات التواصل الرقمى الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن: يحدد الفرق بين استخدام المراسلة الفورية (غير الرسمية) والبريد الإلكترونى (الرسمى) في التواصل . يكتب رسالة بريد إلكترونى صحيحة ، تتضمن عنوان المرسل إليه ، وموضوعا واضحا . يطبق قواعد السلوك المهذب والأمن عند إجراء محادثات الفيديو .	دقيقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى – الحوار والمناقشة – التعلم التعاونى	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية– الكتاب المدرسى – عرض تقديمى	٣ دقائق

عرض الدرس (١٨ دقيقة)

الطرق الصحيحة والمسئولة لاستخدام أدوات التواصل الرقمى :

محـــــــادثات الفيديو :

تعتمد الفصول الافتراضية على مجموعة من القواعد التى تضمن مشاركة منظمة.

الكاميرا والميكروفون:	احتـــرام الآخرين :	المظهـــــــــر اللائق :	الخلفيــــــة الآمنة :
تأكد من تشغيل الميكروفون والكاميرا (الحصول على إذن)	يُراعى إغلاق الميكروفون عند حديث أحد المشاركين لتجنب وصول الضوضاء إلى الآخرين.	في حال تشغيل الكاميرا ، يُفضل ارتداء ملابس مناسبة. التصرف لو كنت في مكان عام.	التأكد من عدم وجود أي شيء في الخلفية (مثل عنوان منزلك أو معلومات شخصية) ويظهر لمشاركين

خطوات الانضمام إلى محادثة فيديو :

١-النقر على رابط المحادثة. ٢ -الانتظار حتى يسمح لك الشخص المسئول بالدخول إلى المحادثة.

المراســـــلة الفورية وغرف الدردشة :

هذه طريقة سريعة وممتعة للتواصل ، لكن يجب اتباع التعليمات التالية:

١-كـــــــن مهذبا ٢-استخـــــــدم العبارات القصيرة ٣-التحـــــــــــلى بالأخلاق

استخــــــــدام البريد الإلكترونى :

هو الأداة الأفضل للمواقف الأكثر رسمية مثل: مــــــــراسلة معلمك.

التعامــــــــل مع جهة رسمية.

-إرشادات كتابة بريد الكترونى :

١-كتـــــــابة العناوين ٢-احتـــــــــرام القواعد

٣-التحيـــــــة والختام ٤-التأكـــــــــد من المرفقات

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	اكمل :يجب أن لا تحتوي خلفية محادثة الفيديو الخاصة بك على معلومات.......................	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان



الأزهـــــــــر الشريــــــــــف
منطقة / ....الأزهرية
إدارة / ....التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الثالثة (الدرس الخامس : أدواتى في التعلم عبر الإنترنت)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتــوى	إدارة الوقت
التهيئة	هل يوجــــــــــــــــــد طرق اخرى للتعلم غير الفصل الدراسى ؟	دقيقتان
الأهداف	الهــــــــدف العام : يتعرف على المعنى المقصود به بيئات التعلم الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن : يتعرف بيئات التعلم عبر الإنترنت يتعرف ثلاثة مصادر موثوقة ومختلفة للتعلم والبحث عبر الإنترنت . يصف بعض مميزات مصمم الخرائط التفاعلى	دقـــــــيقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى - الحوار والمناقشة - التعلم التعاونى	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسى – عرض تقديمى	٣ دقائق

عرض الدرس — ١٨ دقيــــــــقة

بيئات التعلم عبر الإنترنت (Online Learning Environments)
هى منصات تسمح للمعلمين والتلاميذ بالتواصل مع بعضهم البعض ، من أشهر أمثلتها : منصة Edmodo .
تساعد منصة Edmodo المعلمين على:
- تقـــــــديم الدروس - تحميــــــــل الاختبارات والواجبات المنزلية.

تساعد منصة Edmodo التلاميذ على:
- التواصل مع معلمك.
- نشر (إرسال) المهام الدراسية بعد إكمالها.
- تحميل دروس واختبارات من المعلم.

مصادر التعلم عبر الإنترنت (Online Learning Sources)
▽ هى مكتبات ضخمة تقدم المعلومات عبر الإنترنت. ويجب الاعتماد على المصادر الموثوقة عند البحث على المعلومات.

مصـــــــــــــادر التعلم الموثوقة:

بنك المعرفة المصري (EKB)	فلابى "Vlaby"	مصمم خرائط تفاعلى
مكتبة إلكترونية ضخمة في مصر يحتوي على مواضيع ومصادر متنوعة في كل المجالات ، مثل : المقالات – الفيديوهات رابط الموقع : http://ekb.eg Egyption Knowledge Bank بنك المعرفة المصرى	منصة معمل افتراضى تفاعلية ،تمكن التلاميذ والمعلمين من إجراء تجارب عملية ممتعة : مما يجعل التعلم تفاعليا وليس مجرد معلومات. رابط المنصة: https://viaby.com فلابي أول منصة عربية للمعامل الافتراضية لطلاب المدارس www.vlaby.com	أداة مجانية تعمل على الأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتر المحمولة. يوفر أدوات الرسم الخرائط عبر الإنترنت. يسمح بجمع البيانات والبحث فيها باستخدام الخرائط . يمكن استخدامه عبر الرابط: https://mapmaker.nationalgeographie.org

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة ، وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة بيئات التعلم عبر الإنترنت تسمح للمعلمين بتقديم دروس افتراضية للتلاميذ. ( )	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان



الأزهـــــــر الشريـــــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الثالث (الدرس السادس : مهارات البحث الرقمى : التخطيط وتقييم المصادر)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتـــــــــــــــــــــــــــــــــوى	إدارة الوقت
التهيئة	ما المقصـــــــــــــــــود بمهارات البحث الرقمى ؟	دقيقتان
الأهداف	الهـــــــدف العام : يحدد خطوات التخطيط للبحث الرقمى الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن : - ينظم ملاحظاته بعد الانتهاء من البحث باستخدام مخطط يضم مقدمة ، وفقرات داعمة ، وخاتمة . - يخطط للبحث الرقمى بطريقة صحيحة تحديد الموضوع ، واختيار أنواع المصادر المناسبة - يميز بين المصادر الموثوقة والمصادر غير الموثوقة .	دقيـــــقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى – الحوار والمناقشة – التعلم التعاونى	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسى – عرض تقديمى	٣ دقائق
عرض الدرس	(see below)	١٨ دقيـــــقة
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة ، وعلامة (X) أمام العبارة غير الصحيحة يجب أن تبدأ بحثك الرقمى بالتخطيط للموضوع والتركيز . ( )	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان

عرض الدرس:

خطـــــــــــــوات التخطيط للبحث الرقمى :

١ -اختيـــــــــــار موضوع
التفكير في موضوع البحث قبل البدء تحديد الهدف والمعلومات الأساسية التى تعرفها والنقاط الإضافية التى تريد تعلمها . كتابة ملاحظات بسيطة .

٢ -اختيـــــــــار أنواع المصادر
-البحث الرقمى يشتمل على:- صور -تسجيلات صوتية-مقاطع فيديو-نصوص مكتوبة يجب استشارة المعلم للحصول على مصادر موثوقة .

٣-تقييـــــــــــم المصادر
قيم مصادر المعلومات التى عثرت عليها : هل هى موثوقة أم لا ؟

أنـــــــــــــواع المصادر :

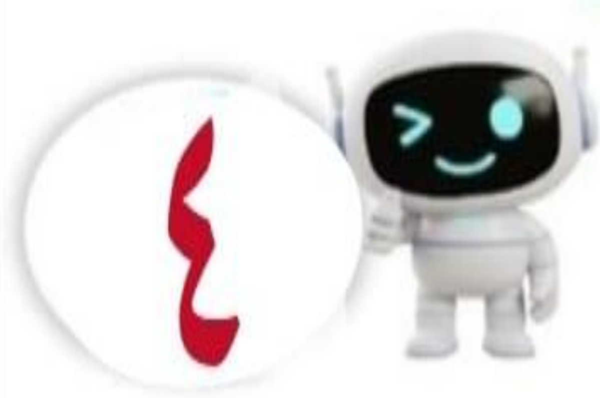
المصـــــــــــــــادر الموثوقة	المصـــــــــــــــــــــــــادر غير الموثوقة
مقالات أو معلومات كتبها خبراء وتم التحقق من صحتها تقدم باحترافية وبدون أخطاء لغوية .	قد تحتوى على معلومات صحيحة ، وتحتوي على آراء وأكاذيب . يجب الحذر الشديد عند استخدامها .
امثلة : بنك المعرفة المصري . المواقع الحكومية الرسمية -الكتب المدرسية الرقمية .	امثلة : مواقع التواصل الاجتماعى .(Facebook) . المدونات - مواقع الويكى .(Wiki) .

نصـــــــــائح أثناء البحث :
-التركيز فقط على الموضوع . -السؤال دائما على موثوقية المعلومة .
-تدوين ملاحظات مفصلة وذكر المصدر في التقرير .

تنظيـــــــــم التقرير وكتابته :
بعد جمع الملاحظات من المصادر الموثوقة ، يتم كتابة التقرير بشكل منطقى ومنظم .

استخـــــــــــدام مخطط للبحث لـ :
-تنظيم الملاحظات قبل البدء بالكتابة . - المساعدة على تقديم المعلومات بطريقة منطقية .

أجزاء المخطـــــــــــط الأساسية :
-مقدمـــــــة -فقـــــــرات داعمة -خــــــــاتمة



الوحدة الرابعة



الأزهـــــــــر الشريـــــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الرابعة (الدرس الأول : حل المشكلات الرقمية)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتـــــــــــــــــــــــــــــــــــوى	إدارة الوقت
التهيئة	ما خطــــــــــــــوات حل المشكلات ؟	دقيقتان
الأهداف	الهـــــــدف العام : يعدد خطوات حل المشكلات الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن: - يبنى فرضية علمية حول كيفية حدوث مشكلة تقنية معينة ،ويختبر هذه الفرضية. - يشرح أهمية طلب المساعدة من المعلم أو الآخرين للمساعدة على حل المشكلات التقنية. - يطبق منهجية تقسيم المشكلة الكبيرة في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات إلى أجزاء صغيرة ليسهل حلها.	دقيقـــــــة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى.	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى – الحوار والمناقشة – التعلم التعاونى	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسى – عرض تقديمى	٣ دقائق
عـــــــرض الدرس	(انظر أدناه)	١٨ دقيـــــــــــقة
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب.	دقيقتان
التقويم	اكمل : خطوات حل المشكلات : ....و..............................و..............................	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى.	دقيقتان

عرض الدرس

خطـــــــــــــــــــوات حل المشكلات:

١ – بنـــــــــــــاء فرضية:	٢ – اختبـــــــــــــار الفرضية:	٣ – التعلـــــــــــــــم من الخطأ:
قم بتخمين علمـــــــــى (تفسير مبدئى) حول كيفية حدوث المشكلة. هذا التخمين يسمى "فرضية"	لا تخاطر بتجربة أي شيء قد يعرض جهازك للخطر. يجب أن يكون اختبار الفرضية آمنا ومدروسا.	إذا لم ينجح اختبارك ، فكر : ما الخطأ الذي حدث ؟ وماذا تعلمت ؟ يجب أن نتعلم من أخطائنا وبناء فرضية جديدة أكثر دقة.

تقسيم المشكلات إلى أجزاء صغيرة:

يجب تقسيم المشكلة الكبيرة إلى أجزاء صغيرة ،ثم حل كل جزء صغير تدريجيا. ويستخدم عند حل المشكلات التقنية المعقدة:

- مشكلة في الاتصال بالإنترنت. – تطبيـــــــــــــــق لا يعمل.
- إذا كان لديك مجموعة من الأشخاص يساعدونك على حل مشكلة كبيرة ، خصص لكل واحد جزء صغير منفصل.
- إذا كانت المشكلة التقنية معقدة جدا ، لا تتردد أبدًا في طلب المساعدة من معلمك.
- عند تقسيم مشكلة تكنولوجية كبيرة ، ابدأ بحل الأجزاء التى تستطيع إنجازها بمفردك خطوة بخطوة.

مثال من الواقع : عند تنظيم رحلة للفصل تقسيمها إلى مهام صغيرة يجعل المهمة أسهل بكثير مثل:

تحديد وجهة الرحلة. سؤال الجهة المختصة عن سعر الرحلة. تحديد موعد الرحلة



الأزهـــــــــر الشريـــــــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الرابعة (الدرس الثانى : تقديم المعلومات)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتـــــــــــــــــــــــــــــــــوى	إدارة الوقت
التهيئة	هل فكرت يوما ما كيف نقوم بعمل ملصق؟	دقيقتان
الأهداف	الهـــــــــدف العام : يحدد خدمات حزمة برامج ٣٦٥ Microsoft لتصميم الملصقات واللوحات الإعلانية الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن: – يصف ثلاثة من المفاهيم الرقمية الواجب مراعاتها عند التصميم (مثل الهوامش ، نوع الخط وحجمه ، الألوان ، أو الصور) . – يكتب ملصقا إلكترونيًا بطريقة جذابة ، ومراعيا اختيار الخط المناسب . – يحدد الأدوات الرقمية التى يمكن استخدامها لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية ، مثل برنامج PublisherوPowerPoint.	دقيقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى – الحوار والمناقشة – التعلم التعاونى	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية –الكتاب المدرسى – عرض تقديمى	٣ دقائق
عرض الدرس	(see below)	١٨ دقيقة

الأدوات الرقمـــــــــــــــــــية لتقديم المعلومات:

حزمة برامج ٣٦٥ Microsoft تقدم خيارات ممتازة لتصميم الملصقات واللوحات الإعلانية:

برنامج العروض التقديمية	معالج الكلمات (Word):	برنامج النشر المكتبى (Publisher)
يستخدم لتصميم شرائح العرض السهلة والسريعة.	يستخدم لكتابة النصوص ، ويمكن استخدامه لتصميم ملصقات بسيطة.	برنامج احترافي لتصميم الملصقات والنشرات الإعلانية بشكل منظم.

لاحـــظ :

الوصول إلى هذه البرامج يحتاج إلى أن يكون لديك حزمة ٣٦٥ Microsoft على الجهاز الرقمى ، وتتأكد من تحديث جهازك ؛ لكى تستطيع تنزيلها.

المفاهيم الرقمية التى يجب أخذها في الاعتبار عند التصميم. :

١-الهـــــــــوامش	٢ – نوع الخط وحجمه	٣ – الألـــــــوان	٤ – الصـــــــور
المساحة الفارغة حول أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية. يجب ترك هامش ثابت (مثل ٢,٥سم) ، إذا كانت الأطراف مليئة جدا ستبدو اللوحة مزدحمة وغير جذابة.	يجب أن يتمكن الجميع من قراءة المعلومات بسهولة. تجنب الخط المعقد الذي يشتت الانتباه ، ويصعب قراءته. البساطة هى الخيار الأفضل .	تساعد على إيصال الرسالة ، وتلفت النظر. يُفضل استخدام أقل من ثلاثة ألوان في الملصق . يجب أخذ لون الخلفية في الاعتبار عند اختيار لون الخط.	هى الصور التى تستخدم لتتناسب مع المحتوى. يجب استخدام صور واضحة ، عالية الجودة وملائمة للموضوع.

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	اكمل : الأداة التى تعتبر الافضل لتصميم ملصق او لوحة إعلانية :	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان



الأزهـــــــر الشريـــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الرابعة (الدرس الثالث : الخوارزميات (Algorithms)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتـــــــــــــــــــــــــوى	إدارة الوقت
التهيئة	هل فكرت يوما ما كيف يحل مشكلة من المشكلات بطريقة مرتبة؟	دقيقتان
الأهداف	الهـــــــدف العام : يتعرف على معنى الخوارزمية الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن: -يوضح مفهوم الخوارزمية (Algorithm). - يحدد أهمية اختيار الكلمات المفتاحية الصحيحة عند البحث الرقمى . -يكتب خوارزمية بسيطة .	دقيـــــــقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى - الحوار والمناقشة - التعلم التعاونى	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية –الكتاب المدرسى – عرض تقديمى	٣ دقائق
عـــــرض الدرس	(انظر أدناه)	١٨ دقيـــــــقة

الخوارزمية (Algorithm):
مجموعة محدودة من التعليمات الواضحة والخطوات المتسلسلة والمنظمة التى تستخدم في:
-حل مشكلة معينة. -إنجاز مهمة محددة.

الخصائص الأساسية للخوارزمية:

١-الوضوح والدقة:(Definiteness)	يجب أن تكون كل خطوة واضحة وغير غامضة.
٢-المدخلات:(Input)	يجب أن تقبل صفرًا أو أكثر من المدخلات.
٣-المخرجات:(Output)	يجب أن تنتج مخرجًا واحدًا على الأقل يمثل الحل.
٤-المحدودية(Finiteness)	يجب أن تتوقف الخوارزمية بعد عدد محدود من الخطوات.
٥ الفعالية:(Effectiveness)	يجب أن تكون كل خطوة قابلة للتنفيذ عمليا.

لاحـــــظ ان : تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاتها الخوارزميات لأداء مهام محددة ، مثل محركات البحث.
١ –طريقة استخدام محركات البحث للخوارزميات
أ: كتابة الكلمات المفتاحية التى تبحث عنها في محرك البحث.
ب : يستخدم المحرك الخوارزميات الذكية ليعطيك النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك.
مثـــــال : إذا استخدمت محرك بحث للعثور على إرشادات توصلك إلى مكان ما ، فسيستخدم المحرك قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة في الخرائط الرقمية لتزويدك بالنتائج.
٢-دقـــــــــة البحث :
▽ من المهم اختيار الكلمات الصحيحة عندما تحاول جمع المعلومات.
إذا لم تكن صياغتك دقيقة ، فقد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تماما في تقديم النتائج.

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	اكمل : الخوارزميات هى	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان



الأزهـــــــر الشريـــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الرابعة (الدرس الرابع : البرمجة لغة الكمبيوتر وصنع الألعاب)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتـــــــــــــــــــــــــــــــــــــوى	إدارة الوقت
التهيئة	هل تتخيل أنك تستطيع أن تتحدث بلغة الكمبيوتر؟	دقيقتان
الأهداف	الهـــــــدف العام : يعرف مفهوم البرمجة (Coding). الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن: - يشرح مفهوم البرمجة (Coding). - يناقش أهمية البرمجة في ابتكار الألعاب الإلكترونية والرسوم المتحركة والأفلام التى يشاهدها. - يُطبق التفكير المنطقى لإنشاء إرشادات برمجية (خطوات) لحل متاهة أو مهمة بسيطة.	دقـــــــيقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى.	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى - الحوار والمناقشة - التعلم التعاونى.	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسى – عرض تقديمى.	٣ دقائق

عـــــرض الدرس — **١٨ دقـــــــيقة**

البرمجـــــــة (Coding)
هى لغة الكمبيوتر مثل كتابة وصفة طعام كبيرة جدا.
هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل.
الخـــــــــوارزميات:
هى الإرشادات والخطوات التى تخبر الكمبيوتر ماذا يفعل بالضبط ، مثل:
- خطوات حل مسألة الرياضيات   - طريقة تحضير سندويش الفلافل
البرمجة في عالم التكنولوجيا:

الترفيـــــــه	الإبـــــداع:	الأجهزة الذكية:
الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت أمثلة على منتجات تم ابتكارها وتصميمها بالاعتماد على البرمجة.	يمكن ابتكار رسوم متحركة وأفلام وألعاب فيديو باستخدام الشفرة البرمجية.	تستخدم أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات الخوارزميات (هى أساس البرمجة) لأداء مهام محددة.

التفكير البرمجى وحل المشكلات: - حل المتاهة(Maze)
لاحـــــــــــظ : البرمجة تتطلب منك التفكير في خطوات متسلسلة تسمح للحاسوب باجتياز تلك المتاهة.
مثال: عند حل متاهة ، تكون الإرشادات البرمجية مثل:
١" تحرك خطوتين إلى أعلى."   ٢ " انعطف خطوة واحدة إلى اليسار" ،وهكذا.
لاحـــــظ ان :
هناك العديد من المواقع الإلكترونية التى تساعدك على تعلم البرمجة ، مثل موقع Code.org

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب.	دقيقتان
التقويم	اكمل : تعتبر البرمجة لغة :	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى.	دقيقتان



الأزهـــــــــــر الشريــــــــــــف

منطقة / ....الأزهرية

إدارة / ....التعليمية الازهرية

معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الرابعة (الدرس الخامس : استكشاف برنامج سكراتش (Scratch))

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتـــوى	إدارة الوقت
التهيئة	هل أنت مستعد لتكون مبرمجا ؟ تخيل أنك قائد أوركسترا ، والآلات هى شخصياتك على الشاشة . أنت من يحدد متى تتحرك ، ومتى تتحدث ، ومتى تغنى؟	دقيقتان
الأهداف	الهـــــــــدف العام : يتعرف على التطبيقات التى تستخدم أسلوب البرمجة بالكتل الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن : - يتعرف بعض البرامج والتطبيقات التى تعتمد على البرمجة. - يشرح واجهة برنامج سكراتش Scratch). - يمارس بعض الخطوات البسيطة على برنامج سكراتش Scratch).	دقيـــــــقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى – الحوار والمناقشة - التعلم التعاونى.	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسى – عرض تقديمى	٣ دقائق
عـــــــــــرض الدرس	(انظر أدناه)	١٨ دقيـــــــــقة

التطبيقات التى تستخدم أسلوب البرمجة بالكتل (Block-Based Coding) ، وخاصة لتعليم البرمجة للأطفال:

برنامج سكراتش "Scratch"	موقع تينكر (Tynker)	٣- "بلوكلى" -Blockly
هو لغة برمجة صممت خصيصًا لتناسب عمرك مهمته : تحويل الأفكار إلى قصص وألعاب تفاعلية بسهولة بالغة.	بيئة تعليمية لتعليم أساسيات البرمجة موجهة للصغار. يقدم مجموعة كبيرة من المشاريع يستخدم واجهة برمجية بالكتل مثل سكراتش ، تدعم لغات برمجة مثل JavaScript وPython	لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر تشبه سكراتش في واجهة الكتل (السحب والإفلات) . يقوم المستخدم بتجميع كتل برمجية معا لحل الألغاز . يمكن دمجها مع لغات برمجة أخرى ، مثل: Python-JavaScript

برنـــــــــــامج سكراتش "Scratch"

يعتمد برنامج سكراتش على نظام اللبنات (Blocks) بدلا من كتابة رموز وكلمات صعبة ، ويعمل بالخطوات التالية :

١- اللبنــــــات:	٢- التجمـــــــيع :	٣- المقـــــاطع البرمجية:
هى الأوامر ، وكل لبنة ملونة تمثل أمرًا جاهزا (مثل : "تحرك" . "قل" ، "شغل الصوت	أ تقوم بسحب هذه اللبنات وتركيب بعضها ببعض ، تماما مثل تجميع قطع البناء لتكوين هيكل متكامل	مجموعة اللبنات المتصلة معًا تسمى مقطعا برمجيا (Script)، وهو الذي يعطي الأوامر للكائن (Sprite)

كيفية تشغيل البرنامج ياما :

١- عبـــــــــر الإنترنت   ٢- تحميـــــــــــــــــــــــــــــــــــل البرنامج

أقســـــــــــام شاشة سكراتش الرئيسية :

المنصـــــــــــــة :	منطقـــــــة اللبنات:	منطقة المقاطع البرمجية	الكائن الافتراضي (Sprite)
شاشة العرض ، المكان الذي يظهر فيه مشروعك النهائى الكائنات تتحرك وتتفاعل هنا	المكتبة التى تحتوي على جميع الأوامر الملونة الحركة المظهر الصوت ... إلخ	مكان العمل ، هنا تقوم بسحب اللبنات وتركيبها معا لتكوين الأوامر	أول شخصية تراها في سكراتش هى القط ، وهو جاهز لتلقى أوامرك.

الهدف : جعل القط يتحرك ١٠٠ خطوة عندما نضغط على زر التشغيل.

١ - البدء : من قسم الأحداث "Events" الأصفر: (اسحب لبنة "عندما ننقر فوق ".)

٢ - الأمر : من قسم الحركة "Motion" الأزرق: (اسحب لبنة "تحرك ١٠٠ خطوة")

وركبها أسفل لبنة البدء.

٣ - التشغيل : اضغط على وشاهد القط يتحرك.

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	اكمل : يمكن تشغيل البرنامج بطريقتين هما : ....و............................	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــى	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان



الأزهـــــــر الشريـــــــف
منطقة / .... الأزهرية
إدارة / .... التعليمية الازهرية
معهد / ....

موضوع الدرس : الوحدة الرابعة (الدرس السادس : فن الجرافيك ابتكار وتعديل الصور الرقمية)

اليوم			التاريخ			الفترة			الفصل			مقر تنفيذ الدرس
												....

العنصر	المحتـــــــــــــــــــــــــــوى	إدارة الوقت
التهيئة	ما هو برنـــــــــــــــامج الرسام ؟	دقيقتان
الأهداف	الهـــــدف العام : يتعرف على المقصود بفن الجرافيك . الاهداف الاجرائية : بنهاية هذا الدرس يكون الطالب قادراً على أن: - يحدد الأدوات والبرامج الشائعة المستخدمة في مجال تحرير الصور والرسوم ، مثل برنامج الرسام (Paint). - يستخدم أحد البرامج المكتبية (إضافة عناصر الجرافيك المختلفة) - يوظف برنامج Paint لإجراء تعديلات أساسية على الصور مثل القص أو إضافة نص.	دقـــــيقة
مصادر التعليم	الكتاب المدرسى – بنك المعرفة المصرى .	
الاستراتيجيات المستخدمة	العصف الذهنى – الحوار والمناقشة – التعلم التعاونى.	
الوسائل التعليمية المستخدمة	السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسى – عرض تقديمى.	٣ دقائق

عرض الدرس (١٨ دقيـــــــقة)

فـــــــــن الجرافيك Graphic Art:
هو ابتكار وتعديل الصور والرسومات الرقمية باستخدام برامج الكمبيوتر ويعتمد على أدوات الرسم والتلوين
أدوات فـــــــن الجرافيك :
برنامج الرسام (Microsoft Paint) أحد البرامج الشائعة لابتكار الرسومات وتحرير الصور:
خطـــــــــوات فتح البرنامج:
١- الضغط على ابدأ ٢- الضغط على الملحقات. (Accessories) "
٣- الضغط على "الرسام. (Paint) "
مكـــــــونات برنامج الرسام :
شريط القوائم (Menu bar) مربع الادوات (Toolbox)
معـــــــــالج الكلمات (Word) :
يوفر أدوات جرافيك لتصميم عناصر يمكن الوصول إليها من علامة تبويب " إدراج " في شريط القوائم (Menu bar) مثل:
الرسوم التخطيطية الأشكال النماذج ثلاثية الأبعاد الأيقونات
تعديـــــــــلات مهمة على الصور في برنامج الرسام:

القـــــــص	لإضافة نص إلى الصورة:	تغيير الألوان والحجم
عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة تريد أن تستخدمها ، ثم قص باقي الأجزاء.	١- الضغط على طرفها السفلى الأيمن ، ثم سحب مؤشر الفأرة إلى اليمين لتتكون مساحة بيضاء. ٢- الضغط على أيقونة Text ، ثم كتابة النص.	باستخدام الخيارات المخصصة لهذه المهمة اختيار اللون ثم الضغط على زر التعبئة.

لاحـــــــظ ان :
توجد أدوات في مربع الأدوات ببرنامج Paint لتغيير حجم الصورة واتجاهها.
فتح برنامج Paint في النسخ الحديثة من ويندوز يتم فتح قائمة ابدأ ثم كتابة Paint ، وسيظهر اسم البرنامج مع أيقونته

العنصر	المحتوى	إدارة الوقت
التغذية الراجعة	أسئلة شفهية عبر الدرس وقياس سرعة استجابة الطلاب .	دقيقتان
التقويم	اكمل : برنامج : .... يساعد الطالب على ابتكار الرسومات	دقيقتان
القدرة على التعلم الذاتـــي	طبق الجزء العملى المطلوب منك في الكتاب المدرسى .	دقيقتان